



АГРЕССИЯ

Руководство пользователя

Содержание

1. Введение	4
2. Системные требования	6
2.1 Компьютер	6
2.2 Операционная система	6
2.3 Видео	6
2.4 Звук	7
2.5 Устройство ввода	7
2.6 Дисковое пространство	7
3. Установка и удаление игры	7
4. Главное меню	8
4.1 Настройки	9
4.2 Загрузка и быстрое сохранение игры	11
4.3 Новая игра	11
4.3.1 Кампании: Россия, Германия, Великобритания, Франция ..	11
4.3.2 Тактические миссии	12
5. Описание игры	14
5.1 Стратегический уровень	14
5.1.1 Стратегическая карта	14
5.1.1.1 Города	17
5.1.1.1.1 Здания и окно строительства	19
5.1.1.1.2 Наём персонажей	20
5.1.1.2 Войска	21
5.1.1.3 Персонажи	22



5.1.1.4	Фортификации	29
5.1.1.5	Технологии	29
5.1.1.6	Дипломатия	30
5.1.1.7	Статистика	32
5.1.1.8	Обзор государства	33
5.1.2	Задания и события	35
5.1.2.1	Исторические задания	35
5.1.2.2	Случайные задания	36
5.1.2.3	События	37
5.2	Тактический уровень игры	37
5.2.1	Расстановка войск на тактическом уровне	40
5.2.2	Управление войсками	41
5.3	Автобитва	42
6.	Справочные материалы	44
6.1	Типы войск	44
6.2	Типы зданий	51
6.3	Технологии	52
6.4	Горячие клавиши	56
6.4.1	Горячие клавиши стратегического уровня игры	57
6.4.2	Горячие клавиши тактического уровня игры	57
7.	Авторы	58
8.	Информация о лицензиях	65
9.	Бета – тестирование	66

1. Введение

«Агрессия» является военно-исторической Стратегией реального времени с ролевыми элементами, в которой игрок может выступить в качестве лидера России, Великобритании, Франции или Германии и принять участие в событиях переломного момента европейской истории – эпохи Тотальных Войн 1914–1945 годов.

Игровой процесс «Агрессии» можно разделить на два уровня – стратегический и тактический. На стратегическом уровне игрок управляет выбранной страной, создает вооруженные силы, перемещает персонажей и армии. При столкновении с противником игрок переносится на тактическую карту, на которой планирует боевые операции, командует наступающими или обороняющимися армиями, располагая теми отрядами, которые имеет на начало сражения. Здесь игрок управляет уже отдельно взятой армией и может вести боевые действия по канонам классической стратегии реального времени.

Важным элементом игрового процесса является возможность альтернативного варианта развития исторических событий – только в «Агрессии» игрок сможет создать фашистское или коммунистическое правительство в Великобритании, или, выступая за Россию, объединиться с фашистским блоком и нанести удар по западным странам.

Целью игры является захват всех городов на стратегической карте.

Основной чертой игрового процесса «Агрессии» можно назвать комплексный подход к реализации модели управления государством. Игрок влияет на политику, экономику, развитие технологий, управляет боевыми действиями, что дает возможность игроку почувствовать себя действительно руководителем страны. При всем богатстве возможностей, управление страной в «Агрессии» остается достаточно простым и легким в освоении – большинство функций имеют гибкие настройки, позволяющие игроку самому определить степень контроля над тем или иным параметром, либо установить автоматический режим.

Основные особенности игры:

- Военно-историческая стратегия, ограниченная периодом 1910–1950 гг.
- Полностью трехмерная графика тактического и стратегического режимов, детализированная карта Европы.
- Большая свобода действий игрока в выборе стратегии своего государства, возможность создать альтернативную историю Европы.
- Четыре государства, доступных для управления: Россия, Англия, Германия, Франция.
- Исторические кампании за ключевые государства, в ходе которых игрок сможет выполнить несколько сотен заданий и пройти всю эпоху Тотальных Войн, принять участие в обеих Мировых войнах.
- Более 120 типов отрядов (пехота, конница, артиллерия, танки и бронемашин, авиация), смоделированных в соответствии с историческими прототипами.
- Политическая, экономическая и военная системы, реалистично отражающие особенности ведения европейской политики и войны в первой половине XX века.
- Более 200 реально существовавших исторических личностей: политики, генералы, общественные деятели, жившие в этот период времени.
- Масштабные сражения на 92 полностью трехмерных тактических картах.
- Кровавопролитные сражения, планирование боевых операций, разработка нового вооружения и технологий (от пулемета до атомной бомбы), заключение политических союзов и шпионаж.
- Современный уровень игровой графики, реалистичная физика, большой набор спецэффектов, обеспечивающий кинематографичность происходящего на экране.

2. Системные требования

2.1 Компьютер

Минимальные системные требования:

Процессор: Intel Pentium IV 1700 МГц или аналогичный

ОЗУ: 768 Мб

Видео: 3D ускоритель (GeForce FX5900или Radeon 9800), 128Мб видеопамяти

Объем на HDD: 3 Гб

Периферия: Клавиатура, мышь.

ОС: Windows 2000/XP

DirectX 9.0с или выше

Звук: любая DirectX-совместимая звуковая карта

Рекомендуемые системные требования:

Процессор: Intel Pentium IV 2400 МГц
или аналогичный по производительности

ОЗУ: 1024 Мб и выше

Видео: 3D ускоритель (GeForce 7800 или Radeon X1600), 256Мб видеопамяти

Объем на HDD: 3 Гб

Периферия: Клавиатура, мышь

ОС: Windows 2000, XP

DirectX 9.0с или выше

Звук: любая DirectX-совместимая звуковая карта

2.2 Операционная система

Разработчики гарантируют запуск и полноценную работу программы на компьютере с одной из следующих операционных систем
MS Windows: Windows 2000 (SP4), Windows XP (SP2).

2.3 Видео

Для работы игры Вам потребуется библиотека DirectX не ниже версии 9.0с, которую Вы можете установить с нашего диска. При наличии доступа в Интернет Вы можете скачать последнюю версию DirectX с официального сайта корпорации Microsoft:

<http://www.microsoft.com/windows/directx/>

Обратите внимание, что разработчики гарантируют корректную работу игры только на графических чипах производства nVidia и ATI.

2.4 Звук

Игра работает с любой звуковой картой, поддерживающей DirectX9, однако, чтобы получить максимальное качество звучания, мы рекомендуем использовать звуковые карты, которые поддерживают трехмерный звук.

2.5 Устройство ввода

Управление игровым процессом во всех режимах, осуществляется посредством клавиатуры и двухкнопочной мыши (рекомендуется трехкнопочная мышь с колесом). Вы можете посмотреть различные комбинации горячих клавиш ниже, в разделе **6.4 Горячие клавиши**.

2.6 Дисковое пространство

После установки на Ваш компьютер игра займет около 3 Гб дискового пространства. Дополнительное место может потребоваться для записи сохраненных игр, установки патчей и дополнительных программ. Следует также учесть, что некоторые операционные системы требуют наличия свободного пространства на жестком диске для создания файла подкачки. Подробнее об этом Вы можете узнать в разделе справки Вашей операционной системы.

3. Установка и удаление игры

Установка игры

Для установки игры вставьте установочный диск «Агрессия» в ваш DVD-ROM привод и подождите, пока появится окно автозапуска. Если у вашего компьютера отключена функция автозапуска компакт-диска, вам необходимо перейти в корневую директорию вашего DVD-ROM привода и запустить «Setup.exe». В предложенном меню выберите пункт «Установить Игру» и следуйте появляющимся на экране подсказкам. При установке игры на операционные системы Windows 2000, Windows XP пользователю необходимо иметь административные права.

Удаление игры

Для того чтобы удалить игру «Агрессия» с жёсткого диска, необходимо войти в меню «Start» («Пуск»), «Programs» («Программы»), «Вика», оттуда в «Агрессия», и выбрать пункт «Удалить Игру».

Также вы можете удалить игру вручную, через меню Control Panel (Панель управления), Add or Remove Programs (Установка и Удаление Программ).

4. Главное меню

После загрузки игры Вы попадаете в главное меню.



Кампания – начать игру в режиме кампании на стратегической карте.

Мисси – начать миссию на тактической карте.

Загрузить игру – загрузить ранее сохраненную игру.

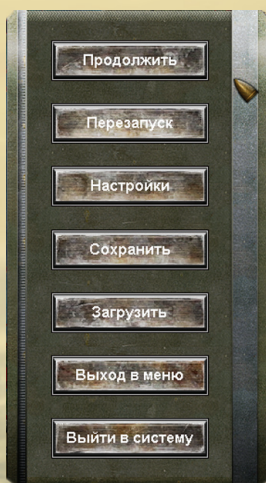
Настройки – доступ к меню настроек.

Авторы – список разработчиков игры, а также лиц, содействовавших разработке.

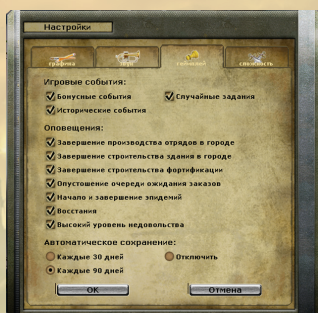
Выход – Выход из игры.

4.1 Настройки

Для изменений настроек игры щелкните по кнопке «НАСТРОЙКИ» в главном меню. Во время игры вы можете получить доступ к настройкам, нажав клавишу Escape и выбрав пункт «НАСТРОЙКИ» в появившемся меню.



Меню настроек состоит из четырех закладок: графика, звук, геймплей и сложность.



Графика – настройки яркости и контраста, выбор разрешения экрана и включение анимации панорамы миссии в главном меню.

Звук – настройки громкости звуковых эффектов и музыки.

Геймплей – настройка частоты автосохранения, оповещение о событиях и наличие в игре исторических и случайных событий.

Сложность – выбор уровня сложности.

4.2 Загрузка и быстрое сохранение игры

Для загрузки сохраненной игры, нужно войти в меню загрузки. Чтобы сделать это из главного меню, Вам нужно нажать на кнопку «ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ». Если Вы хотите загрузить или сохранить игру во время её прохождения, необходимо нажать на клавишу Esc и выбрать нужный пункт в появившемся меню или воспользоваться горячей клавишей для быстрого сохранения (F5) или для быстрой загрузки (F9).

4.3 Новая игра

После нажатия на кнопку «КАМПАНИЯ», Вы попадете в меню одиночной игры, где можно выбрать страну, за которую хотите играть. Щелкнув ЛКМ по флагу страны, вы увидите краткий историко-политический обзор. Нажатие кнопки «Запуск» начнет игру за выбранную страну.



4.3.1 Кампании: Россия, Германия, Великобритания, Франция

Вам предоставляется возможность стать во главе одной из четырех европейских стран, чтобы провести их через беспокойную первую половину XX века. Все страны обладают своими особенностями и проблемами, с которыми вам придется столкнуться.

Россия – обладает большим экономическим потенциалом, но слаборазвита к началу игры, а также склонна к возникновению внутривнутриполитических проблем.

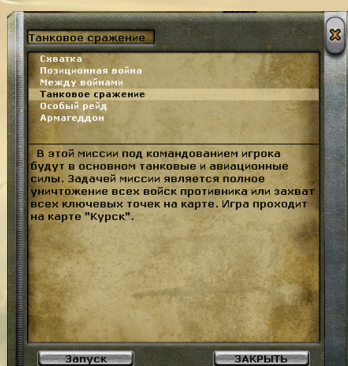
Франция – обладает неустойчивой внутривнутриполитической системой, а также находится под угрозой нападения со стороны соседей.

Германия – промышленно развитая страна, столкнувшаяся с нехваткой территории и недружелюбным отношением остальных стран Европы.

Великобритания – обладает перспективными колониями, которые, в силу своей удаленности, являются уязвимыми и могут быть захвачены другими странами.

Также в игре представлены четыре страны, за которые играть нельзя, но они активно влияют на международную политику: Италия, Испания, Турция и Австро-Венгрия (Австрия); остальные страны, располагающиеся на карте, не имеют собственной политической воли и сохраняют нейтралитет. Также возможно временное возникновение государств повстанцев на вышедших из-под контроля любого государства территориях.

4.3.2 Тактические миссии



В игре существуют шесть сценариев, отображающих различные особенности боев на тактическом уровне:

«Схватка»

В этой миссии противникам доступны отряды как периода Первой, так и Второй Мировых войн. Задачей миссии является полное уничтожение войск противника или захват всех ключевых точек на карте.

«Позиционная война»

В этой миссии игрок должен защищать укрепленную линию обороны от превосходящих сил противника. В его распоряжении большое количество пехотных подразделений и артиллерии, а также привязные аэростаты и несколько аэропланов периода Первой Мировой войны. Противник обладает превосходством в силах и проводит настойчивые повторяющиеся атаки. Задачей миссии является удержание занятых ключевых точек в течение 30 минут.

«Между войнами»

В этой масштабной битве стороны оснащены на уровне европейских армий середины 30-х годов. Задачей игроков является полное уничтожение всех войск противника или захват всех ключевых точек на карте. Игра проходит на карте «Испания».

«Танковое сражение»

В этой миссии под командованием игрока будут в основном танковые и авиационные силы. Задачей миссии является полное уничтожение всех войск противника или захват всех ключевых точек на карте. Игра проходит на карте «Курск».

«Особый рейд»

Задачей игрока в этой миссии является захват всех ключевых точек на карте. Для этого он имеет в распоряжении несколько отрядов специальных войск, дальнобойную артиллерию и авиацию. Силы противника имеют подавляющее численное превосходство, но значительно хуже вооружены, поэтому игроку предстоит воевать «не числом, а умением». Игра проходит на карте «Белоруссия».

«Армагеддон»

Игрок в этой миссии располагает полным спектром войск финального периода исторической кампании, включая реактивные установки, тяжелые танки и атомное оружие. Также доступны авиация финального периода игры и большое количество артиллерии поддержки. Задачей миссии является полное уничтожение всех войск противника или захват всех ключевых точек на карте. Игра проходит на карте «Бавария».

5. Описание игры

5.1 Стратегический уровень

Стратегический уровень игры дает игроку возможность:

- определять общий курс государства,
- управлять развитием технологий,
- прибегать к дипломатии,
- производить отряды и строить здания,
- нанимать новых персонажей и увольнять старых,
- перемещать армии и персонажей,
- получать статистическую информацию как о собственном государстве, так и о других государствах-участниках игрового процесса.

5.1.1 Стратегическая карта



Стратегический экран состоит из верхней панели (1), собственно карты Европы с обозначенными на ней городами и персонажами (2), панели миникарты (3), центральной панели (4) и панели команд (5), а также портретов персонажей, находящихся на службе у игрока («Кабинет Министров») (6).

1) **В верхней панели**, слева направо, расположены следующие кнопки: вызов меню (горячая клавиша – Escape), дипломатия, обзор государства, статистика, исследования. Далее указана игровая дата. Правее даты находятся кнопки, позволяющие регулировать скорость игры – «пауза», «нормальная» и «быстрая». Правую часть панели занимают индикаторы ресурсов: они отображают, соответственно, текущий запас Промышленности, Образования, население страны (в тыс. человек) и размер армии (в отрядах).

2) **СТРАТЕГИЧЕСКАЯ КАРТА** представляет собой основное игровое поле. Здесь происходят главные события игры – развиваются города, делаются открытия, набираются войска, армии захватывают территории. Скроллинг карты осуществляется нажатием стрелок влево, вправо, вверх и вниз на клавиатуре, а также подведением курсора к краям экрана. Для изменения масштаба воспользуйтесь колесиком мыши; повернуть карту можно, перемещая мышь при удерживании нажатого колесика или третьей кнопки мыши.

3) **МИНИКАРТА** помогает отслеживать переход территорий из рук в руки, перемещение персонажей и т.п. Нижняя из кнопок миникарты позволяет вызвать окно заданий; верхняя (круглая) кнопка отображает текущий политический строй; нажав её. Вы сможете ознакомиться с структурой взаимоотношений политических фракций.



ПОЛИТИЧЕСКАЯ СХЕМА

Схема отражает систему отношения между фракциями. Наверху находится правящая фракция (в данном случае – монархистская), к которой принадлежит глава государства. Соседние с ней фракции (фашисты и элитократы) дружелюбны, коммунисты и демократы относятся нейтрально, расположенные же напротив фракции анархистов и социалистов

являются противниками. Сторонники первой группы являются сторонниками правительства, сторонники последней – диссидентами. Сторонники нейтральных фракций – конформисты.

– примыкают к большинству. При приходе к власти главы государства с идеологией, отличающейся от текущей, происходит также изменение числа сторонников, конформистов и диссидентов. Это может вызвать серьезные внутривластные изменения и привести к повышению уровня недовольства и даже восстаниям в городах. Положение фракций на схеме относительно друг друга постоянное и не зависит ни от чего.

Основное влияние различных фракций в городе сказывается на росте или спаде недовольства населения. Чем больше в городе противников сложившегося строя, тем больше усилий придется приложить для поддержания порядка.

4) **ЦЕНТРАЛЬНАЯ ПАНЕЛЬ** содержит главные инструменты для управления игровыми объектами. Если выбрать город или персонажа, здесь вы увидите основную информацию о нем, а так же основные кнопки управления. Обычно для удобства игрока основную панель занимает журнал, в котором отображаются события, происходящее в мире.

5) **ПАНЕЛЬ КОМАНД** отображает базовые кнопки команд для выбранного объекта. Для города здесь будут находиться кнопки создания войск и найма персонажей, а для персонажа – общие приказы на передвижение и т.п.



б) **«КАБИНЕТ МИНИСТРОВ»** – персонажи, находящиеся на службе у игрока. Когда персонаж достигает уровня, на котором может получить новую способность, иконка начнет мигать, напоминая игроку об этом. Щелчок ЛКМ по портрету персонажа позволяет выбрать его на карте.

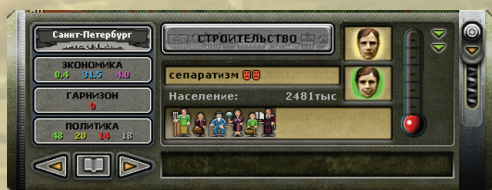
ИГРОВЫЕ ОБЪЕКТЫ

Основное действие игры происходит на стратегической карте. Здесь вы можете увидеть города, фортификации и персонажей. Города и фортификации – неподвижные элементы, в то время как персонажи способны перемещаться и вести за собой армии. Персонаж с армией, вступивший на вражескую территорию, развязывает войну. Персонажи могут перемещаться по территории вашей страны и стран-союзников без проблем; для путешествия через другие страны персонажу нужна профессия шпиона (что создает риск быть пойманным) или дипломатическая неприкосновенность – действие способности гуманитария или ученого. Также персонажи могут путешествовать по морю; перемещающийся таким образом персонаж визуально остается на берегу до тех пор, пока не прибудет в порт назначения. В это время персонаж неподконтролен игроку и не может быть целью никакого действия.

5.1.1.1 Города

Окно города состоит из пяти экранов, содержащих основные элементы управления и информацию о городе. Переключение между окнами производится нажатием на одну из четырех кнопок в левой части, либо кнопки «Строительство». Стрелки в нижней левой части окна позволяют быстро переключаться между городами, а изображение журнала позволяет переключить панель обратно к журналу событий.

ИНФОРМАЦИОННЫЙ ЭКРАН



Информационный экран отражает общую информацию о городе – численность населения (в цифрах и графически), состояние здоровья жителей (всплывающая подсказка информирует о вероятности возникновения эпидемии) и настроение горожан (в виде изображения лица, соответствующего ситуации). Также отсюда можно получить доступ к панели строительства при помощи кнопки с соответствующим названием.

ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ЭКРАН



Экономический экран позволяет распределять рабочую силу в городе между тремя основными направлениями – улучшением уровня жизни (зеленый слайдер), производством Промышленности (синий слайдер) и Образования (фиолетовый слайдер). Произведенные городом ресурсы в конце каждого дня прибавляются к общему запасу ресурсов страны. Уровень жизни влияет на уменьшение недовольства в городе, а также на прирост населения. Если Вы хотите, чтобы город рос, уровень жизни должен значительно превышать необходимый минимум. Стрелки рядом с градусником отражают соотношение уровня жизни и недовольства в городе – если стрелка красная, недовольство будет расти, если зеленая – уменьшаться; помните, что если недовольство превысит определенный порог, высок риск восстания. Информация, отображающаяся на кнопке – численные значения производства.

ГАРНИЗОН



Экран гарнизона содержит обзор военных параметров города (наличие авиации, наземных войск, количество артобстрелов, возможное подкрепление, опыт и мораль войск). Нажав кнопку «Подробная информация», можно отобразить полный перечень отрядов на защите города. Информация, отображаемая на кнопке – общая численность гарнизона в отрядах.

ПОЛИТИЧЕСКИЙ ЭКРАН



Политический экран отражает картину политических пристрастий населения города. Как видно из политической схемы (см. выше), сторонники дружественных фракций поддерживают правительство, оппозиционные фракции играют роль дестабилизирующего фактора. В случае, если противники правительства численно превышают сторонников, в городе будет значительно увеличиваться недовольство. Кнопка отражает относительное соотношение сторон (сторонники, нейтралы и противники текущего строя).

5.1.1.1 Здания и окно строительства



Окно строительства содержит непосредственно иконки зданий, стрелки для переключения между городами, кнопку для перехода к очереди строительства и возможность включения режима «автостроительства» (в этом случае ИИ будет выбирать необходимые городу здания).

Здания в правой части окна (отмеченные римскими цифрами) требуют постройки одного здания в цепочке для постройки следующего.

Иконки построенных зданий отмечены зеленой «галочкой».

Иконки строящихся зданий частично затемнены и содержат процент, указывающий на степень завершения постройки здания.

Иконки зданий, находящихся в очереди, отмечены изображением песочных часов.

Иконки зданий, которые не могут быть построены из-за нехватки ресурсов, отмечены красным знаком доллара.

5.1.1.1.2 Наём персонажей

Для того, чтобы управлять страной, вам потребуется несколько персонажей, также известных в целом как «кабинет министров» (см. раздел «ПЕРСОНАЖИ»). Несколько персонажей будут под вашим контролем с самого начала, но вам придется расширять кабинет и подбирать персонажей, основываясь на их основных характеристиках.

Чтобы нанять персонажа, надо в городе в разделе «панель команд» нажать кнопку «Нанять персонажа». После этого вы увидите экран выбора персонажа.

НАЕМ ПЕРСОНАЖЕЙ

СТРОЙ	ИМЯ	СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ	ЦЕНА
	Капо, Жозеф	Министр 2	500
	Капп, Вольфганг	Лидер 1	700
	Керзон, Джордж Нагашиль	Министр 1	700
	Кинлинг, Редьярд	Гуманитарий 4	900
	Китчерер, Герберт	Генерал 2	600
	Кленансо, Жорж	Министр 2	500
	Колчан, Александр Васильевич	Генерал 2	300
	Корнилов, Лавр Георгиевич	Лидер 2	550
	Кронпринц Рупрехт Баварский	Генерал 2	600
	Крупп, Густав	Министр 2	500
	Лебедев, Петр Николаевич	Ученый 3	350
	Ленин, Владимир Ильич	Шпион 4	850
	Либенект, Карл	Гуманитарий 1	700
	Люксенбург, Реза	Гуманитарий 1	700
	Максвелл, Джон	Генерал 2	600
	Манжес, Шарль	Генерал 2	600
	Мамм, Томас	Лидер 2	1100

Лавр Георгиевич Корнилов
(1870 - 1918)
Россия

Монархия

Русский военный и политический деятель, убежденный монархист, участник Первой мировой войны.

Лидер
Уровень 2

Генерал
Уровень 2

Навык не изучен

НАНЯТЬ

ЗАКРЫТЬ

В основной таблице содержатся краткие данные, позволяющие вам сразу найти нужного персонажа. Первый символ обозначает его политические убеждения (в зависимости от вашего текущего государственного строя, ряд персонажей будет недоступен), далее указано имя персонажа, его профессия (в случае двух и более – наиболее развитая) и в конце – его стоимость в единицах образования. Стоимость зависит от уровня развития профессий персонажа.

Щелкнув ЛКМ по строке в таблице, мы увидим портрет персонажа, краткое его описание и список его профессий и уровней в правой части окна. Нажатие кнопки «нанять» добавит персонажа в кабинет министров в том случае, если вы можете оплатить его услуги; в противном случае вам будет предложено добавить персонажа в очередь заказов.

5.1.1.2 Войска

Войска могут находиться в городах, в фортификациях, или быть в распоряжении персонажа (генерала или лидера). В обычной ситуации максимальный размер армии или гарнизона составляет 50 отрядов вне зависимости от типа отрядов. Войска в игре делятся на две группы – базовые и улучшенные. Для производства базовых отрядов необходимо построить определенные здания – даже для вербовки ополчения необходим призывной пункт; улучшенные же отряды требуют вдобавок дополнительной разработки научных технологий.



5.1.1.3 Персонажи

В игровом мире «Агрессии» действуют более 200 исторических личностей, живших в первой половине XX в. Персонажи «Агрессии» являются основным и самым главным ресурсом государства – это люди, которые меняют историю. Они обладают навыками, которые развиваются с течением времени согласно упрощенной ролевой системе развития персонажей. Достигая определенного уровня в выбранной специализации, персонажи получают способности, делающие их еще более эффективными в своей профессии.



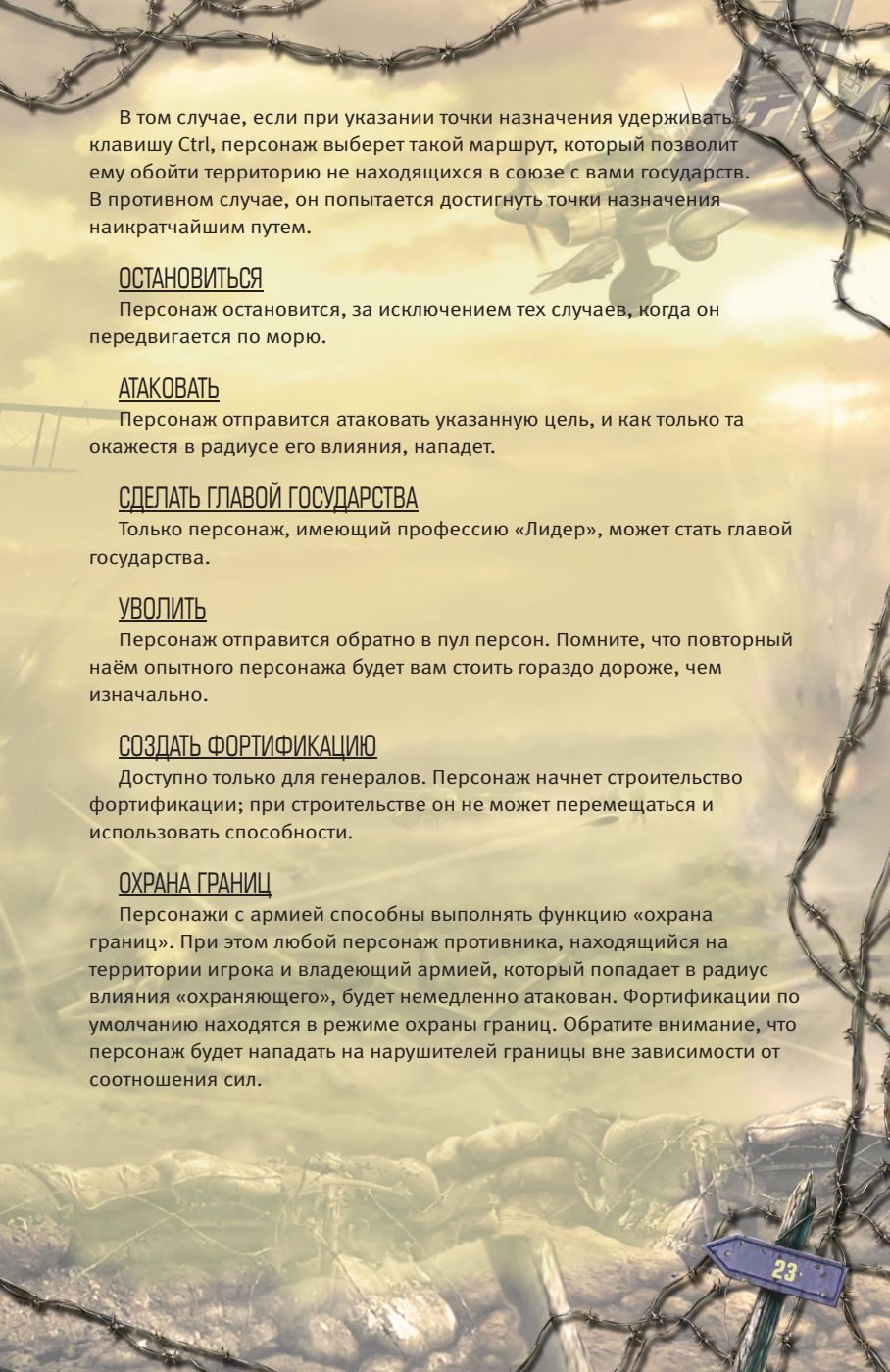
КОМАНДЫ



ИДИ К ТОЧКЕ

Для перемещения персонажа по карте, выберите персонажа при помощи щелчка ЛКМ по его фигурке на карте или портрете у правого края экрана, затем выберите нужную точку и щелкните по ней ПКМ, либо щелкните по команде «идти» и укажите желаемую точку при помощи ЛКМ. Правый щелчок на городе, персонаже или фортификации позволит вам

переместить войска от персонажа к выбранному объекту, или от объекта к персонажу. Обратите внимание, что только персонажи с профессией генерала или лидера (см. ниже) могут иметь армию.



В том случае, если при указании точки назначения удерживать клавишу Ctrl, персонаж выберет такой маршрут, который позволит ему обойти территорию не находящихся в союзе с вами государств. В противном случае, он попытается достигнуть точки назначения наикратчайшим путем.

ОСТАНОВИТЬСЯ

Персонаж остановится, за исключением тех случаев, когда он передвигается по морю.

АТАКОВАТЬ

Персонаж отправится атаковать указанную цель, и как только та окажется в радиусе его влияния, нападет.

СДЕЛАТЬ ГЛАВОЙ ГОСУДАРСТВА

Только персонаж, имеющий профессию «Лидер», может стать главой государства.

УВОЛИТЬ

Персонаж отправится обратно в пул персон. Помните, что повторный наём опытного персонажа будет вам стоить гораздо дороже, чем изначально.

СОЗДАТЬ ФОРТИФИКАЦИЮ

Доступно только для генералов. Персонаж начнет строительство фортификации; при строительстве он не может перемещаться и использовать способности.

ОХРАНА ГРАНИЦ

Персонажи с армией способны выполнять функцию «охрана границ». При этом любой персонаж противника, находящийся на территории игрока и владеющий армией, который попадает в радиус влияния «охраняющего», будет немедленно атакован. Фортификации по умолчанию находятся в режиме охраны границ. Обратите внимание, что персонаж будет нападать на нарушителей границы вне зависимости от соотношения сил.

ПАНЕЛЬ ПЕРСОНАЖА

Основная панель персонажа имеет три закладки.



Первая позволяет ознакомиться с краткой исторической справкой о выбранном персонаже.



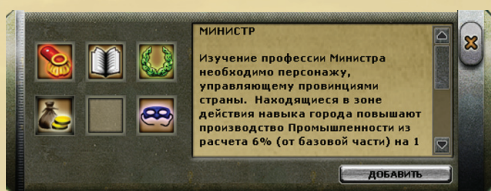
Вторая панель содержит обзор отрядов, подчиненных персонажу, количество артобстрелов, возможное подкрепление, опыт и мораль войск, а также кнопки активации способностей персонажа. Нажав кнопку «Подробная информация», можно отобразить полный перечень отрядов в распоряжении персонажа.



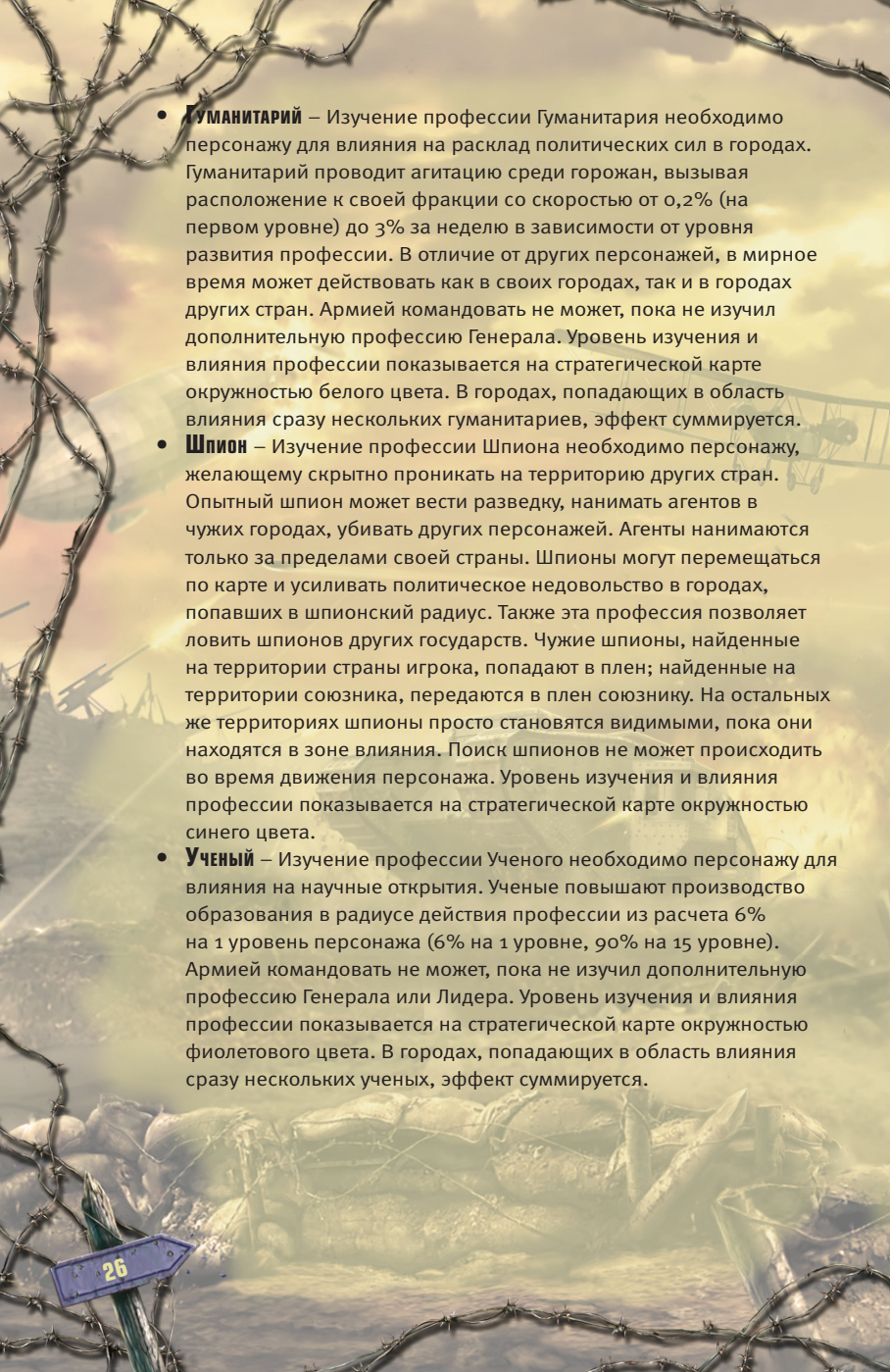
Третья панель отображает имеющиеся профессии, уровни опыта, а также кнопки способностей. Помимо этого, здесь можно выбрать новые способности и освоить новую профессию.

Стрелки под портретом позволяют по очереди переключаться между нанятыми персонажами в обычном или обратном порядке. Клавиша с изображением раскрытого журнала переключает панель на отображение журнала событий.

По мере того, как персонажи участвуют в боях, применяют способности и оказывают влияние, они набирают опыт в профессиях. Персонаж может обладать от одной до трех профессий, общее развитие которых не может превысить 15 уровней. Если вы не хотите, чтобы рос опыт в какой-то из профессий (например, чтобы иметь возможность более глубоко развить другую), щелкните по иконке профессии слева от линейки уровней. Повторный щелчок «разморозит» ее. Чтобы добавить еще одну профессию, щелкните по клавише «Освоить новую профессию».



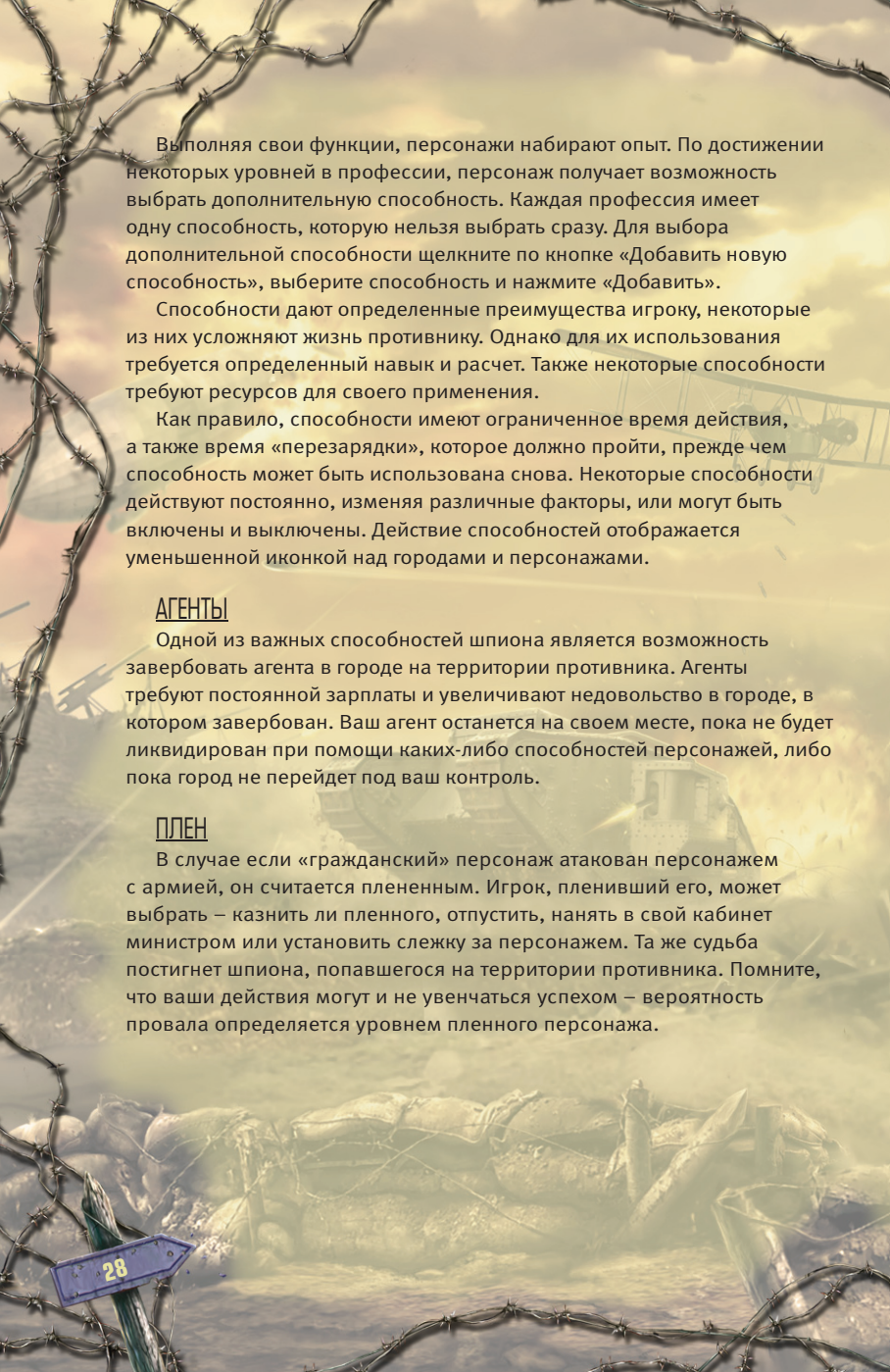
- **ГЕНЕРАЛ** – Изучение профессии Генерала дает персонажу возможность руководить армией и участвовать в боевых действиях. Также Генерал имеет дополнительную способность: строить фортификации в игровой зоне. Уровень изучения и влияния профессии показывается на стратегической карте окружностью красного цвета. Генерал может перебросить войска в любой город в своем радиусе, а также напасть на любого противника, до которого он может «дотянуться».

- 
- **Гуманитарий** – Изучение профессии Гуманитария необходимо персонажу для влияния на расклад политических сил в городах. Гуманитарий проводит агитацию среди горожан, вызывая расположение к своей фракции со скоростью от 0,2% (на первом уровне) до 3% за неделю в зависимости от уровня развития профессии. В отличие от других персонажей, в мирное время может действовать как в своих городах, так и в городах других стран. Армией командовать не может, пока не изучил дополнительную профессию Генерала. Уровень изучения и влияния профессии показывается на стратегической карте окружностью белого цвета. В городах, попадающих в область влияния сразу нескольких гуманитариев, эффект суммируется.
 - **Шпион** – Изучение профессии Шпиона необходимо персонажу, желающему скрытно проникать на территорию других стран. Опытный шпион может вести разведку, нанимать агентов в чужих городах, убивать других персонажей. Агенты нанимаются только за пределами своей страны. Шпионы могут перемещаться по карте и усиливать политическое недовольство в городах, попавших в шпионский радиус. Также эта профессия позволяет ловить шпионов других государств. Чужие шпионы, найденные на территории страны игрока, попадают в плен; найденные на территории союзника, передаются в плен союзнику. На остальных же территориях шпионы просто становятся видимыми, пока они находятся в зоне влияния. Поиск шпионов не может происходить во время движения персонажа. Уровень изучения и влияния профессии показывается на стратегической карте окружностью синего цвета.
 - **Ученый** – Изучение профессии Ученого необходимо персонажу для влияния на научные открытия. Ученые повышают производство образования в радиусе действия профессии из расчета 6% на 1 уровень персонажа (6% на 1 уровне, 90% на 15 уровне). Армией командовать не может, пока не изучил дополнительную профессию Генерала или Лидера. Уровень изучения и влияния профессии показывается на стратегической карте окружностью фиолетового цвета. В городах, попадающих в область влияния сразу нескольких ученых, эффект суммируется.

- **Министр** – Изучение профессии Министра необходимо персонажу, управляющему провинциями страны. Находящиеся в зоне действия навыка города повышают производство промышленности из расчета 6% на 1 уровень персонажа (6% на 1 уровне, 90% на 15 уровне). Также опытные министры обладают полезными для повышения производительности городов способностями. Уровень изучения профессии показывается на стратегической карте окружностью желтого цвета. В городах, попадающих в область влияния сразу нескольких министров, эффект суммируется.
- **Лидер** – Изучение профессии Лидера необходимо персонажу, претендующему на руководящий пост в стране. Независимо от того, сколько персонажей игрока имеют эту профессию, только один из них считается главой государства, на глобальной карте он отмечен короной. Его уровень влияет напрямую на все города этой страны, снижая политическое недовольство населения (0,2 за каждый уровень Лидера). Лидер может иметь при себе армию, как и генерал. В процессе игры Лидер страны может быть заменен другим персонажем, в случае преждевременной смерти его «корону» придется передать другому. Строй государства зависит от убеждения главы государства. Как и Генерал, Лидер может командовать армией. Кроме того, лидер имеет ряд уникальных способностей, влияющих на положение в стране. Уровень изучения и влияния профессии показывается на стратегической карте окружностью зеленого цвета.

СПОСОБНОСТИ





Выполняя свои функции, персонажи набирают опыт. По достижении некоторых уровней в профессии, персонаж получает возможность выбрать дополнительную способность. Каждая профессия имеет одну способность, которую нельзя выбрать сразу. Для выбора дополнительной способности щелкните по кнопке «Добавить новую способность», выберите способность и нажмите «Добавить».

Способности дают определенные преимущества игроку, некоторые из них усложняют жизнь противнику. Однако для их использования требуется определенный навык и расчет. Также некоторые способности требуют ресурсов для своего применения.

Как правило, способности имеют ограниченное время действия, а также время «перезарядки», которое должно пройти, прежде чем способность может быть использована снова. Некоторые способности действуют постоянно, изменяя различные факторы, или могут быть включены и выключены. Действие способностей отображается уменьшенной иконкой над городами и персонажами.

АГЕНТЫ

Одной из важных способностей шпиона является возможность завербовать агента в городе на территории противника. Агенты требуют постоянной зарплаты и увеличивают недовольство в городе, в котором завербован. Ваш агент останется на своем месте, пока не будет ликвидирован при помощи каких-либо способностей персонажей, либо пока город не перейдет под ваш контроль.

ПЛЕН

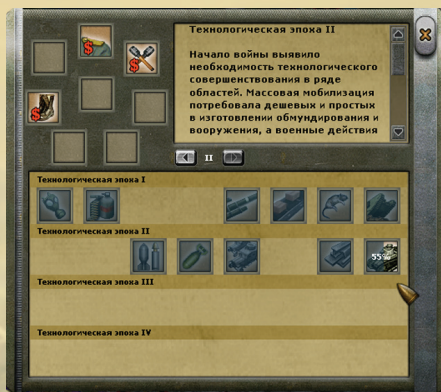
В случае если «гражданский» персонаж атакован персонажем с армией, он считается пленным. Игрок, пленивший его, может выбрать – казнить ли пленного, отпустить, нанять в свой кабинет министром или установить слежку за персонажем. Та же судьба постигнет шпиона, попавшегося на территории противника. Помните, что ваши действия могут и не увенчаться успехом – вероятность провала определяется уровнем пленного персонажа.

5.1.1.4 Фортификации

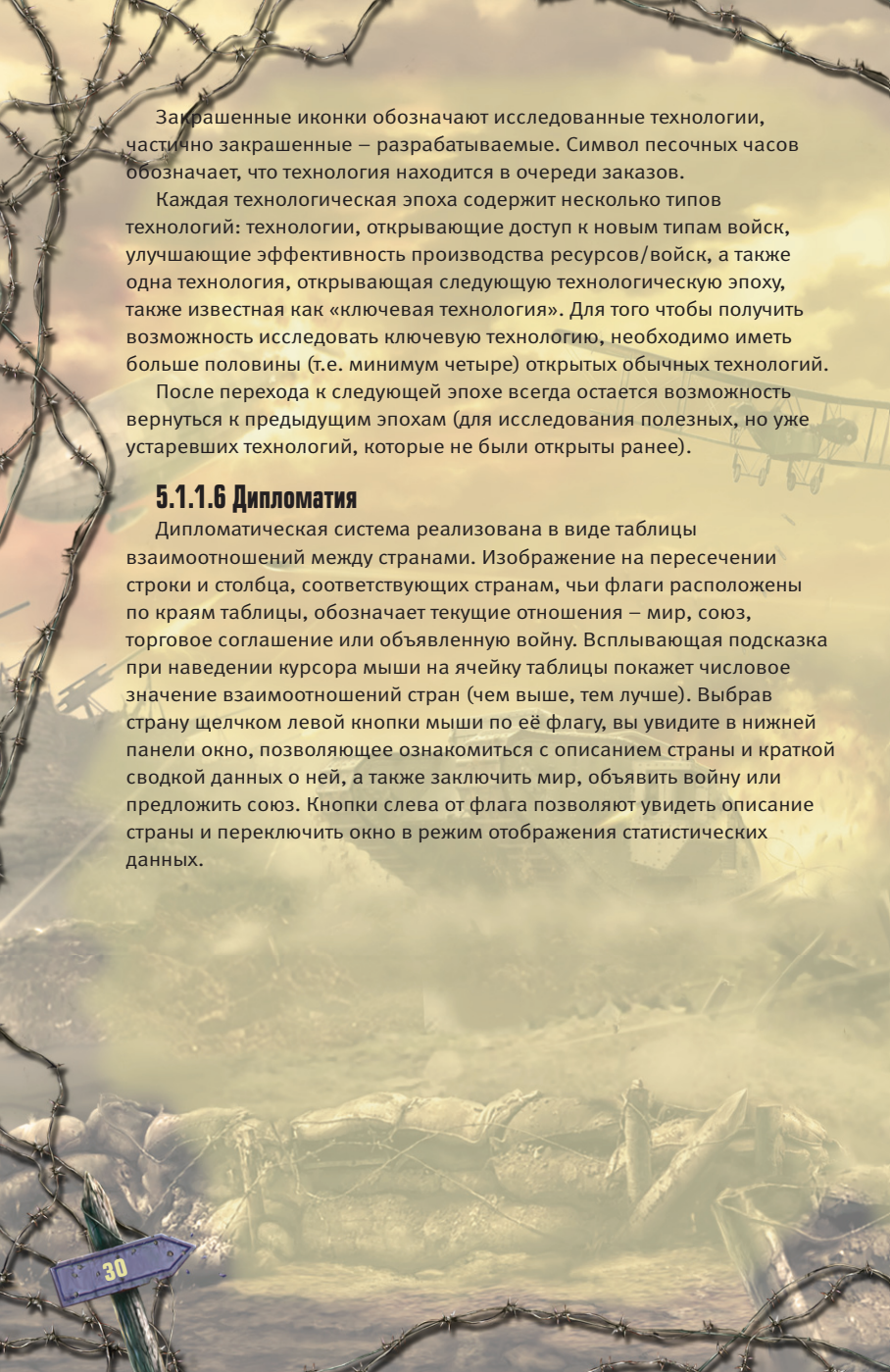
Персонажи-генералы имеют встроенную способность создания фортификации. Использование способности приводит к появлению объекта «фортификация» в области (выглядит как маленький форт с флагом). Фортификация исполняет роль дополнительного места для концентрации войск в области (еще 50 отрядов), а также добавляет укрепления и дополнительные артобстрелы в тактической битве. Кроме того, фортификация обычно находится в режиме охраны границ и автоматически начинает бой, если персонаж противника вторгается в радиус ее влияния. В каждой области может быть только одна фортификация; скорость постройки зависит от уровня профессии генерала.

5.1.1.5 Технологии

Для того чтобы повысить эффективность производства, а также получить доступ к новым типам войск, необходимо исследовать разнообразные технологии (см. список в приложениях)



Окно технологических разработок отражает список открытых технологий отдельно для каждой технологической эпохи (нижняя часть окна), список доступных для исследования технологий в текущей эпохе (верхний левый угол), а также описание технологической эпохи в текстовом окне.



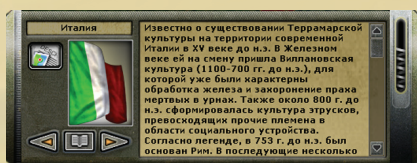
Закрашенные иконки обозначают исследованные технологии, частично закрашенные – разрабатываемые. Символ песочных часов обозначает, что технология находится в очереди заказов.

Каждая технологическая эпоха содержит несколько типов технологий: технологии, открывающие доступ к новым типам войск, улучшающие эффективность производства ресурсов/войск, а также одна технология, открывающая следующую технологическую эпоху, также известная как «ключевая технология». Для того чтобы получить возможность исследовать ключевую технологию, необходимо иметь больше половины (т.е. минимум четыре) открытых обычных технологий.

После перехода к следующей эпохе всегда остается возможность вернуться к предыдущим эпохам (для исследования полезных, но уже устаревших технологий, которые не были открыты ранее).

5.1.1.6 Дипломатия

Дипломатическая система реализована в виде таблицы взаимоотношений между странами. Изображение на пересечении строки и столбца, соответствующих странам, чьи флаги расположены по краям таблицы, обозначает текущие отношения – мир, союз, торговое соглашение или объявленную войну. Всплывающая подсказка при наведении курсора мыши на ячейку таблицы покажет числовое значение взаимоотношений стран (чем выше, тем лучше). Выбрав страну щелчком левой кнопки мыши по её флагу, вы увидите в нижней панели окно, позволяющее ознакомиться с описанием страны и краткой сводкой данных о ней, а также заключить мир, объявить войну или предложить союз. Кнопки слева от флага позволяют увидеть описание страны и переключить окно в режим отображения статистических данных.



- «Союз» – страны-союзники могут проводить войска и персонажей через территорию друг друга, видят активность на участках стратегической карты, открытой союзникам. Также страны ведут войны со всеми, кто находится в состоянии войны хотя бы с одной страной, входящей в союз.
- «Мир» – страны находятся в мирных отношениях. Перемещение войск по территориям друг друга запрещено.
- «Война» – страны ведут боевые действия, уничтожая армии и захватывая территории друг друга, при этом возможно заключение мира (при обоюдном согласии) и переход в предыдущую стадию отношений.

Также при помощи окна дипломатии можно предложить стране заключить **ТОРГОВОЕ СОГЛАШЕНИЕ**, индикатором которого является значок доллара в углу ячейки.

Соглашение запускает процесс, состоящий из двух этапов: вложение средств и получение прибыли. На первом этапе страны теряют определенную часть от своих добываемых ресурсов, начиная с 10% в месяц – это вложение в налаживание процесса экономической интеграции. С каждым новым месяцем потери снижаются на 1%. После выхода в «ноль» начинается второй этап, на котором страны получают прибыль, начиная с 1% от ресурсов, добываемых второй стороной. Процент прибыли повышается раз в месяц, но не более чем до 15%.

5.1.1.7 Статистика

Экран статистики позволяет сравнить государства по ряду важных игровых факторов. Это: производство Промышленности и Образования, количество открытых технологий, сила армии, размер кабинета министров, количество городов, относительная мощь стран, находящихся в союзе, и просто относительная мощь страны (последние два фактора вычисляются с учетом множества игровых параметров). При наведении курсора на строку вы можете увидеть более детальные данные во всплывающей подсказке.



5.1.1.8 Обзор государства

Обзор государства (панель «Мое государство») позволяет вам ознакомиться с большей частью нужной вам информации. В соответствующих закладках содержатся данные о городах и персонажах, а также список очереди заказов.

Закладка «Города» предоставляет доступ к информации о производстве ресурсов, численности гарнизона города, политическом раскладе, уровне недовольства и численности населения. Эта таблица позволяет выявить слабые места в развитии городов и возможные будущие проблемы, а так же перейти к окну города щелчком по его названию.



МОЕ ГОСУДАРСТВО					
ГОРОДА		ПЕРСОНАЖЫ		ОЧЕРЕДЬ ЗАКАЗОВ	
Название	Ресурсы (произ-во)	Войска	Политика	Статус	Население (тыс.)
Минск	2.4	3	46	0	532
	0.7		19		0.1
			22 13		
Москва	10.8	10	38	0	2391
	3.1		9		0.5
			20 33		
Одесса	4.2	1	37	0	752
	0.9		7		0.2
			9 47		

Закладка «Персоны» содержит краткий обзор всех необходимых данных о персонажах, как-то: их портреты, имена и фамилии, политическая принадлежность, уровни профессий, способности и размер армии. Таким образом, вы всегда можете быстро определить, каких профессий не хватает в кабинете министров, и кто из ваших персонажей требует замены по политическим соображениям.



Очередь заказов содержит список заказов на постройку зданий, исследование технологий и наем персонажей, которые не могли быть выполнены непосредственно в момент заказа. Вероятно, не хватило ресурсов, или для постройки здания требовалось предыдущее здание из цепочки. Заказы из очереди выполняются по мере появления нужных ресурсов; вы всегда можете изменить порядок следования заказов в очереди.

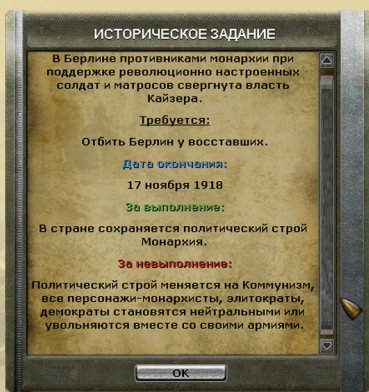


5.1.2 Задания и события

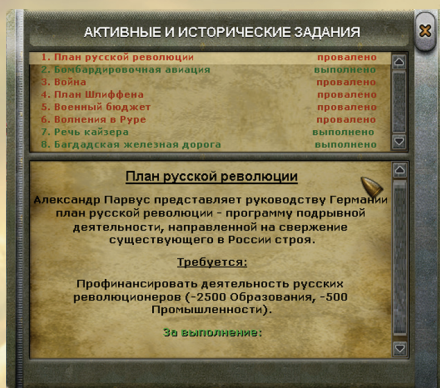
Периодически игроку придется сталкиваться с неожиданно возникающими ситуациями, зачастую требующими активной реакции.

5.1.2.1 Исторические задания

В ходе исторической кампании игроку будут предложены различные задания, отражающие проблемы, которые приходится решать главе государства в контексте мировых событий. Исторические задания появляются в отдельном окне; иногда они будут требовать непосредственного принятия решения – выбора между предложенными вариантами действий, а иногда вам придется выполнить определенные условия для того, чтобы избежать негативного развития событий или получить «награду». Выбор можно отложить на определенный срок в том случае, если игроку не хватает ресурсов для выполнения или нет уверенности в том, какой выбор – правильный. Задания, требующие от игрока выполнения условий, также обычно ограничены по времени. Время окончания задания, условия выполнения и последствия выполнения/невыполнения указаны в появляющемся окне задания (см. ниже).

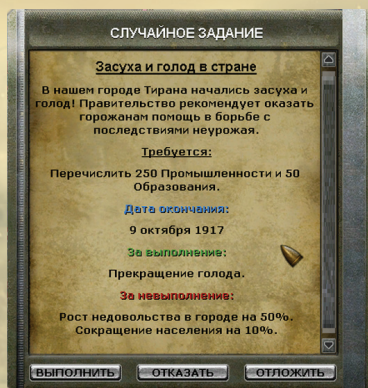


Кроме того, с информацией о текущих заданиях можно ознакомиться позже при помощи журнала активных заданий. Для этого нажмите нижнюю кнопку в панели миникарты. Также это дает возможность вернуться к требующим выбора заданиям, решение которых было отложено.



5.1.2.2 Случайные задания

Помимо исторических событий, Вам также встретятся так называемые «случайные события». Они, как правило, менее значимы, но их выполнение или невыполнение также скажется на благополучии Вашего государства. Случайные события могут повторяться, и не привязаны к какой-то конкретной дате.



5.1.2.3 События

Исторические события в игре, как правило, не имеют никакого отношения к действиям игрока и призваны исключительно передавать дух эпохи, отражать иногда важные, а иногда незначительные события, имевшие место в первой половине двадцатого века.

5.2 Тактический уровень игры

Во время тактического сражения игроку доступны следующие опции, расположенные в верхней панели интерфейса, в одном блоке с управлением временем, кнопкой меню и групп отрядов.

Интерфейс тактического уровня состоит из следующих элементов:



Верхняя панель – слева направо:

- Кнопка вызова меню. Горячая клавиша – Esc.
- Полоска, отражающая соотношение сил. Синяя часть представляет войска игрока, красная – войска противника.
- Управление скоростью: на тактической карте, течение времени можно приостановить, а можно ускорить. Горячая клавиша для паузы – «Пробел», ускорение времени – «+», замедление – «-».
- Группировка отрядов: если выделить группу отрядов и нажать «Ctrl» + цифру. Данная группировка будет сохранена в соответствующую ячейку и может быть вызвана нажатием данной цифры (см. раздел **6.4 Горячие клавиши**).

Левая панель – миникарта



Миникарта содержит три фильтра: игрок может убрать с нее (и вернуть, соответственно) пиктограммы, обозначающие войска, контрольные точки и рисунок ландшафта.

ЗАВЕРШИТЬ СРАЖЕНИЕ

Круглая кнопка в верхнем левом углу позволяет завершить тактическое сражение; армия считается побежденной. При нажатии вызывает диалоговое окно для подтверждения.

Правая панель – команды



В правой панели команд отражаются команды для выбранного отряда. Их список можно найти ниже, в разделе **5.5.2 УПРАВЛЕНИЕ ВОЙСКАМИ**.

Центральная панель – обзор отряда



В центральной панели можно увидеть изображение отряда и описание его характеристик. Для пехоты здесь будет указано количество и состояние уцелевших бойцов в отряде, для техники – уровень повреждений. Все элементы имеют всплывающие подсказки. Появляющиеся при наведении курсора на пиктограммы или численные значения.

Поддержка

Во время тактического сражения игроку доступны следующие опции, расположенные вдоль правой части экрана интерфейса, в одном блоке с управлением временем, кнопкой меню и групп отрядов. Для вызова авиации и артиллерии необходимо щелкнуть по нужной кнопке поддержки и затем указать цель на карте. Цифры указывают доступное в данный момент количество применений (имейте в виду, что самолеты возвращаются на базу для дозаправки и перевооружения, после чего снова готовы обеспечить вам поддержки и прикрытие).



Вызвать бомбардировщики

Вызывает на тактическую карту бомбардировщик, который атакует бомбами указанную игроком точку и улетает.



Вызвать разведчики

Вызывает на тактическую карту самолет-разведчик, который патрулирует указанную игроком точку в течение какого-то времени.



Вызвать истребители

Вызывает на тактическую карту истребительную авиацию, которая патрулирует указанную игроком точку в течение какого-то времени. Истребители атакуют все воздушные силы противника в большом радиусе.



Вызвать артподдержку

Вызывает огонь дальнобойной артиллерии по указанной точке. Артиллерийский удар, как правило, не особенно точен, но эффективен против укрепившегося на большой территории противника.



Запросить подкрепление

Активирует запрос подкрепления, которое появится на тактической карте через 5 минут, появление войск возможно в том случае, если игрок имеет менее 50 боевых единиц. На кнопке вызова подкрепления отсчитывается время до его прихода.

5.2.1. Расстановка войск на тактическом уровне



Перед началом сражения на тактическом уровне противники должны расположить свои войска в режиме расстановки. Для этого достаточно просто выделить отряд и щелкнуть правой кнопкой по его желаемому месту нахождения. Также пехоте и коннице можно заранее задать темп движения, а воздушные шары – поднять в воздух. При расстановке необходимо учитывать состав своей армии, расположение ключевых точек на карте и возможный состав армии противника. В рамках этого руководства мы не можем дать детальных советов по расстановке отрядов, поскольку состав войск противников и их расположение могут ощутимо меняться в зависимости от игрового времени, географии тактической карты и использованных перед боем способностях персонажей. Закончив расстановку своих войск, вы можете нажать Enter и перейти собственно к сражению.

5.2.2 Управление войсками

Щелкнув ЛКМ по отряду, или обведя группу отрядов рамкой (удерживая ЛКМ), вы получите доступ к следующим возможностям управления войсками. (Помните – некоторые из этих функций доступны только для определенных типов войск и отрядов).



Перемещение по карте (клик правой кнопкой мыши на точке).



Остановка (по итогам перемещения или по клику в меню).



Атака (клик ПКМ на противнике).



Патруль (клик ПКМ, патрулирует между текущей точкой и назначенной).



Держать позицию (не оставляет позицию, пока мораль в норме).



Поворот (поворот отряда в нужную сторону, направление указывается ПКМ).



Марш (перемещение колонной в штатном режиме).



Бегом (перемещение бегом).



Залечь (залечь и перемещаться ползком).



Засада (залегают и не стреляют по противнику, пока он не подойдет на короткую дистанцию)



Гранаты (метание гранат по противнику)



Выжечь (огнеметная атака здания или объекта)



Поднять в атаку (офицер временно останавливает понижение морали войск).



Бинокль (офицер).



Осколочно-фугасная граната (штатный боеприпас артиллерии).



Отравляющие вещества (требующий исследования боеприпас для навесной артиллерии, уничтожает солдат, не защищенных противогазами).



Заградительный огонь (зенитка обстреливает участок над собой, отгоняя из этой зоны самолеты противника).



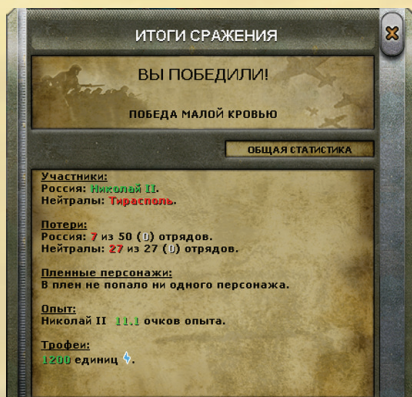
Бронебойные снаряды (требующий исследования боеприпас; зенитка получает возможность вести огонь по наземным целям).

5.3 Автобитва

В случае, если проведение битвы в тактическом режиме является нецелесообразным, можно воспользоваться режимом автобитвы. Произойдет автоматический расчет боя с учетом состава армии, характеристик войск, соответствующих их эффективности на тактическом боевом уровне, наличия фортификаций, влияния офицеров и т.д.

- Фортификация помогает в защите против пехоты и (в меньшей степени) техники, однако бесполезна против авиации, навесной артиллерии, в т.ч. минометов и РСЗО; также войска специального назначения и огнеметчики эффективнее справляются с укрепленным противником.

- Офицеры поднимают боевой дух и поддерживают дисциплину среди солдат, увеличивая шансы на успешные атаки. Однако один офицер способен эффективно командовать лишь небольшим количеством пехоты (пять или восемь отрядов, в зависимости от уровня офицера)
- Авиаразведка увеличивает эффективность артиллерийских ударов в зависимости от уровня самолета.
- Мораль и опыт войск также учитываются. Войска получают опыт после автобитвы точно так же, как после участия в тактическом сражении.



6. Справочные материалы

6.1 Типы войск

Ополчение

Национальное ополчение представляет собой наспех собранные подразделения из вчерашних крестьян и рабочих. Эти подразделения являются самыми дешевыми, но их эффективность на поле боя невысока. Массовый призыв ополченцев на военную службу приводит к быстрому увеличению недовольства в городе.



Пехота – Улучшенная пехота

Кадровая пехота выполняет широкий круг боевых задач и является основой любой армии.



Командир

Командир поднимает боевой дух солдат и может заставить их атаковать под огнем противника.



Огнеметчик

Огнеметчики используются для борьбы с пехотой в окопах и укреплениях.



Штурмовая пехота – Специальная пехота

Штурмовая пехота специально подготовлена для преодоления полос вражеских укреплений.



Кавалерия

Кавалерия применяется для атак тыловых подразделений противника и для разведки.



Станковый пулемет

Станковый пулемет предназначен для борьбы с пехотой и кавалерией противника.



Легкое орудие

Легкое орудие оказывает на поле боя поддержку пехотным подразделениям.



Гаубица

Гаубица является орудием тяжелой огневой поддержки пехоты.



Миномет

Миномет может оказывать огневую поддержку быстро наступающим пехотным подразделениям.



Противотанковая пушка

Противотанковая пушка предназначена для борьбы с бронетехникой противника.



Бронеавтомобиль

Бронеавтомобиль является средством разведки и преследования, сочетающим в себе мобильность кавалерии с хорошей защитой и пулеметным огнем.



Ранний танк

Первые танки появились на поле боя как бронированное средство преодоления оборонительных рубежей.



Зенитка

Зенитное орудие предназначено для борьбы со всеми типами самолетов противника.



Легкий танк

Легкий танк является средством поддержки пехоты, также может использоваться для атак на тылы противника.



Средний танк

Средний танк представляет собой основное средство поддержки пехоты в бою.



Тяжелый танк

Тяжелый танк выполняет любые задачи на поле боя: поддержка пехоты, борьба с бронетехникой противника, прорыв укрепленных полос.



Наблюдательный аэростат

Наблюдательный аэростат позволяет вести разведку в ближнем тылу противника и дает бонус точности артиллерии.



Самолет-разведчик

Самолет-разведчик предназначен для разведки позиций противника.



Истребитель

Истребитель предназначен для борьбы с аэропланами противника.



Бомбардировщик

Бомбардировщик предназначен для нанесения бомбовых ударов по фронтовым и тыловым объектам противника.



Атомное оружие

Атомная бомба является оружием массового поражения и наносит огромный урон войскам противника, а также серьезный экономический ущерб в той провинции, где была применена.

6.2 Типы зданий

Призывной пункт >> Казармы >> Военная Академия

Призывной пункт – позволяет вербовать ополченцев.

Казармы – пехота, станковый пулемет, огнемет, миномет.

Военная академия – офицеры, инженеры, штурмовые отряды, спецназ.

Школа >> Училище >> Университет

Школа – на 5% увеличивает кол-во производимого городом
Образования,

Училище – на 10%,

Университет – на 15%.

Мельница >> Ферма >> зернохранилище

Мельница – на 10% увеличивает уровень жизни,

Ферма – на 20%,

Зернохранилище – на 30%.

Фабрика >> Завод >> Заводской комплекс

Фабрика – на 7% увеличивает кол-во производимой городом
Промышленности,

Завод – на 14%,

Заводской комплекс – на 21%.

Порт >> Верфь >> База ВМФ

Порт – увеличивает кол-во производимых городом ресурсов на 15%,

Верфь – повышает вероятность возникновения запроса на обмен
ресурсов при их дисбалансе,

База ВМФ – лишает врага, вторгшегося с моря, части его армии (до
30% от общего числа отрядов).

Больница – на 20% уменьшает вероятность возникновения в городе
эпидемии.

Конюшни – дают возможность производить кавалерию.

Аэродром – добавляет возможность строительства всей авиации.

Конструкторское бюро – ускоряет на 5% разработку научных открытий

Военный завод – позволяет строить военную технику.

Правительственная резиденция – представляет собой резиденцию главы государства, дает значительный бонус на производство ресурсов (25%), повышает уровень жизни (15%). Постройка этого здания в городе переносит столицу в этот город.

Специальное «политическое» здание варьируется в зависимости от политического строя.

Анархия – Площадь собраний (в два раза быстрее собирается ополчение)

Демократия – Избирательный участок (снижает недовольство)

Элитократия – Банк (10% всех типов ресурсов)

Монархия – Малый дворец (25% защиты от убийства для главы государства)

Нацизм – Концентрационный лагерь (25% к скорости производства войск)

Коммунизм – Горком Партии (25% морали гарнизона)

Социализм – Дом Дружбы Народов (улучшает отношение всех государств).

6.3 Технологии

I Технологическая Эпоха



Боевые ОВ

Дает навесной артиллерии (минометы, гаубицы) снаряды с боевыми отравляющими веществами, также дает противогазы всей пехоте армии.



Новое оружие пехоты

На вооружении пехотных подразделений появляются станковый пулемет и огнемет.



Вакцинация населения

Массовое прививание населения от наиболее опасных и наиболее распространенных заболеваний снижает угрозу возникновения эпидемий по всей стране на 20%.



Военная Авиация

Как самостоятельный род войск появляется военная авиация – первые модели самолетов-разведчиков и самолетов-истребителей.



Зенитная артиллерия

Появляются первые модели зенитных орудий, предназначенных для борьбы с авиацией противника.



Конвейер

На предприятиях внедряется конвейерная технология сборки машин, значительно ускоряющая их производство. Это дает 20% производства Промышленности по всей стране.



С/х химикаты

Применение сельскохозяйственных химикатов увеличивает добычу зерна и приводит к повышению уровня жизни населения.



Танк

Появляется танк – бронированная боевая машина, предназначенная для преодоления укрепленных полос обороны противника.

II Технологическая Эпоха



Бомбардировщик

Появляется первый аэроплан-бомбардировщик, приспособленный для сбрасывания начиненных взрывчаткой зарядов на позиции противника.



Ударные группы пехоты

Пехотные части пополняются ударными группами, специально предназначенными для действий в окопах и городских условиях подразделениями.



Оружие поддержки пехоты

В качестве оружия поддержки пехоты на поле боя появляются батальонный миномет и легкая противотанковая пушка.



Подготовка младшего командного состава

Проводит ряд мероприятий по повышению уровня подготовки младшего командного состава, позволяя производить офицеров 2-го уровня.



Массовое производство

Новые сплавы и оптимизация производственного процесса получения броневой стали делают стоимость танков и бронемашин ниже.



Применение кожзаменителей в производстве снаряжения

Активное применение искусственной кожи и эрзац-материалов значительно удешевляет производство армейского обмундирования и снаряжения пехоты.



Изготовление новых сплавов

Новые сплавы и оптимизация производственного процесса позволяют быстрее и дешевле достигать необходимых технических характеристик при создании новых самолетов. Стоимость производства авиации снижается.



Концепция легкого танка

В результате боевого применения нового вида оружия появляется концепция легкого танка – мобильной боевой машины, сочетающей пушечное вооружение, бронирование, проходимость и скорость.

III Технологическая Эпоха



Новое снаряжение пехоты

Внедряется новое снаряжение пехоты и новые образцы пехотного вооружения.



Строительство из бетона

Широкое применение бетона позволяет значительно сократить трудоемкость постройки ряда зданий. Сокращается время строительства всех зданий.



Новые типы самолетов

Военная авиация переходит на новые типы самолетов-разведчиков, истребителей и бомбардировщиков.



Улучшенная зенитная артиллерия

Зенитная артиллерия переходит на новые типы орудий с увеличенной досягаемостью по высоте, способными лучше поражать хорошо бронированные самолеты противника.



Специальные воинские подразделения

В пехотных частях формируются спецподразделения, сочетающие в себе возможности саперных частей и штурмовых ударных отрядов.



Штамповочное производство

Внедрение штамповки в массовом производстве военной техники и снаряжения приводит к увеличению скорости производства отрядов на 10%.



Развитая дорожная сеть

Развитие дорог значительно увеличивает эффективность колесных транспортных средств, повышая скорость перемещения всех персонажей внутри страны на 30%.



Средний танк

Появляются первые средние танки, сочетающие в себе скорость легких образцов с броней тяжелых танков.

IV Технологическая Эпоха



Усиление противотанкового оружия

Дальнейшее развитие тяжелого противотанкового вооружения приводит к появлению пушек, стреляющих кумулятивными снарядами и способных поражать практически любые образцы бронированной техники.



Реактивная артиллерия

Появляются реактивные установки залпового огня – оружие, способное стрелять реактивными снарядами и покрывать большие площади своими залпами.



Авиация Второй Мировой

Военная авиация переходит на новые типы самолетов: разведчики, истребители и бомбардировщики.



Мировой рынок

Экономическая интеграция и укрепление мирового рынка приводят к увеличению объемов международной торговли. Шансы обмена ресурсов при дисбалансе увеличиваются в два раза.



Разработка тяжелого танка

Тяжелые танки обладают защитой против противотанковых средств и могут успешно бороться с любым противником.



Индустриализация

Индустриальная революция приводит к значительной интенсификации промышленности страны, что дает +20% к ее добыче по всей стране.



Механизация с/х

Переход сельского хозяйства с лошадей на механическую тягу приводит к значительному росту добычи зерна и повышению уровня жизни населения.



Атомная бомба

Многолетние научные разработки приводят к изобретению атомного оружия, обладающего огромной разрушительной силой.

6.4 Горячие клавиши

- «Numpad+», «Numpad-» – Увеличение, уменьшение скорости игры на 1,
- «Ctrl+Shift+Alt+Numpad+», «Ctrl+Shift+Alt+Numpad-» – Увеличение/уменьшение скорости игры на 10
- «Pause» – Вкл/выкл паузу
- «Space» – Вкл/выкл паузу
- «Esc» – Вызов игрового меню, либо закрытие окна на экране
- «~» – Вызов консоли

6.4.1 Горячие клавиши стратегического уровня игры

- «Ctrl+Tab» – Переключение между городами игрока
- «Shift+Tab» – Переключение между городами игрока в обратном порядке
- C – Окно «Мое государство»
- D – Окно дипломатии
- T – Окно исследования технологий
- S – Окно статистики
- I – Вкл/выкл иконки действия способностей для персонажей
- N – Вкл/выкл информационную панель и названия городов
- «Ctrl + N» – Вкл/выкл названия городов
- «Alt + N» – Вкл/выкл информационную панель для городов
- «Alt + R» – Вкл/выкл правую панель (команды)
- «Alt+L» – Вкл/выкл левую панель (миникарта)
- «Alt+C» – Вкл/выкл среднюю панель (лог/инф. панель)
- «Alt+A» – Вкл/выкл радиус действия всех персонажей и фортификаций
- C – Центрирование на выбранном объекте
- F5 – Быстрое сохранение
- F9 – Быстрая загрузка
- «Shift» + щелчок по портрету персонажа – Выбор персонажа без смещения экрана к нему
- «Shift» + щелчок по карте с выбранным персонажем – Режим принудительного прохода через чужую территорию

6.4.2 Горячие клавиши тактического уровня игры

- «Ctrl+Shift+R» – Вызвать подкрепление в битве. Если есть, то появится в зоне расстановки.
- «Ctrl» + цифра (0-9) – Назначить цифру для выделенной группы отрядов
- Цифра (0-9) – Вызвать группу
- «Shift» + цифра – Выделить группу и центрировать камеру по ней
- «Ctrl+Space» – центрирование на выбранном объекте
- «Ctrl+A» – выделить все свои отряды
- A – выделить все свои отряды в экране
- «Ctrl+Z» – выделить все свои отряды с типом уже выделенных
- Z – выделить все свои отряды в экране с типом уже выделенных

7. Авторы



СТУДИЯ «ЛЕСТА»

Продюсеры

Малик Хатажаев
Сергей «Ulixes» Титаренко

Руководители проекта

Петр «Amicus» Прохоренко
Илья «commiekeeblеr» Босов

Ведущий гейм-дизайнер

Петр «Amicus» Прохоренко

Гейм-дизайнеры

Захар «Graf» Игнатьев
Александр «Ray McCoу» Скаковский

Технический директор

Юрий Сухарев

Технический консультант

Владимир «Sinden» Гремицкий

Коммюнити-менеджеры

Алексей «Хор» Сухоручко
Станислав Фокин

Ведущий программист

Андрей «fatman» Галибин

Программисты

Олег «Bishop» Федоров
Захар «Graf» Игнатьев
Алексей «Swertalf» Приходько
Георгий «Zhorik» Журавлёв



Андрей Морозов
Дмитрий Комин
Алексей Иванов

3D-художники

Евгений Николаев
Анастасия Михайленко
Евгений Комин
Денис Муравьев
Дмитрий Грищенков
Игорь Солдатенков
Роман Переверзов
Павел Барышников
Дмитрий Белов
Дмитрий Миоков

Художники

Владимир Щигорев
Денис Давыдов
Павел Барышников
Олег Шадрин
Кристина Магницкая

Дизайн карт

Сергей «WEST» Балабанов
Денис Муравьев

Тестеры

Евгений «Jeу» Ступников
Ольга Гаркавенко

Продюсеры интро

Сергей Красов
Елена Заковряшина

Интро

Денис Давыдов
Полина Тихонова
Дмитрий Грищенков
Игорь Солдатенков
Валерия Зеленская
Виктор Кудряшов

Музыка

VM-Records

Музыкальные продюсеры и авторы:

Никитин Матвей

Меньшиков Владимир

Комиссаров Андрей

Звукорежиссер

Даниил Ворошилов

Системный администратор

Иван Горбачев

Редактор текстов

Александр «Ray McCoу» Скаковский

Переводчик

Александр «Ray McCoу» Скаковский

Офис-менеджер

Анна Самофалова

Также принимали участие

Игорь Галягин,

Денис Труфанов,

Елена Алексеева,

Ирина Басина,

Павел Белов,

Даниил Демченко,

Александр Кириченко,

Айнур Абдукеримова,

Алексей Белоусов,

Бану Куспанова,

Илья Якищенко,

Илья Исполатов,

Анна Лимаренко



КОМПАНИЯ «БУКА»

Продюсеры проекта:

Сергей Бобков

Иван «Black Warrior» Мороз

Руководитель службы продвижения продуктов

Юрий Вирич

Менеджер по продвижению продукта

Дмитрий Фёдоров

Руководитель службы PR и рекламы

Георгий Добродеев

Екатерина Кукуреко

Менеджер по рекламе

Алевтина Виноградова

Комьюнити-менеджеры

Сергей Владинец

Владислав Журавлев

Дизайнеры-полиграфисты

Санан Ушанов

Екатерина Громова

Даниелла Климашевская

Артем Суханов

Менеджер по новым командам

Алексей Чеботарев

Выпускающий продюсер

Александр Пак

Старший тестер проекта

Лидия «Lio» Овсянникова

Алексей «pifagor» Петров

ТЕСТЕРЫ КОМПАНИИ «БУКА»

Надежда «Rutven» Лимонова
Евгений «Uncle_Fu» Попов
Игорь «DIVWarboss» Дмитриев
Иван «Qa» Райнов
Алексей «StC» Попенков
Дмитрий «Solovey» Ануфриев
Кирилл «Nightcrawler» Лейко
Александр «Russian_Bear» Коняхин
Михаил «Fatall» Синеокий
Дмитрий «DeMoN» Куршин

ВНЕШНИЕ БЕТА-ТЕСТЕРЫ

Мария «Zloddy» Федорова
Петр «Piton» Беляев
Сергей «Onopko» Онопченко
Максим «PainKiller» Барзанин
Антон «Aries» Кирш
Максим «perforator» Шипунов
Артём «DarkOsa» Осминин
Владимир «Papa» Клебан
Владимир «fire» Капустин
Антон «LOKI» Шарин
Максим «meller» Вехтев
Антон «Ind» Мандрик
Андрей «WOLKoDAFF» Волков
Артём «Snake_yar» Баранов
Антон «Flash» Ефременков
Алексей «drdos» Струков
Денис «Defraswiew» Тотмин
Максим «Barhan» Мандрик
Артём «Kolonist» Коротков
Дмитрий «Dig» Кикинский
Игорь «AgentSmith» Чаплыгин
Александр «Diversant» Макаров
Борис «abbath» Северин
Михаил «DzaiaKrishna» Сергеев
Денис «Defraswiew» Тотмин
Евгений «Heart» Трещов
Борис «abbath» Северин
Владимир «CrazyJoe» Новосилов



Надежда «LORI» Васильева
Константин «Krypton» Герасимов
Дмитрий «dumastuk» Щеляков

МЕНЕДЖЕРЫ ПО ПРОДАЖАМ

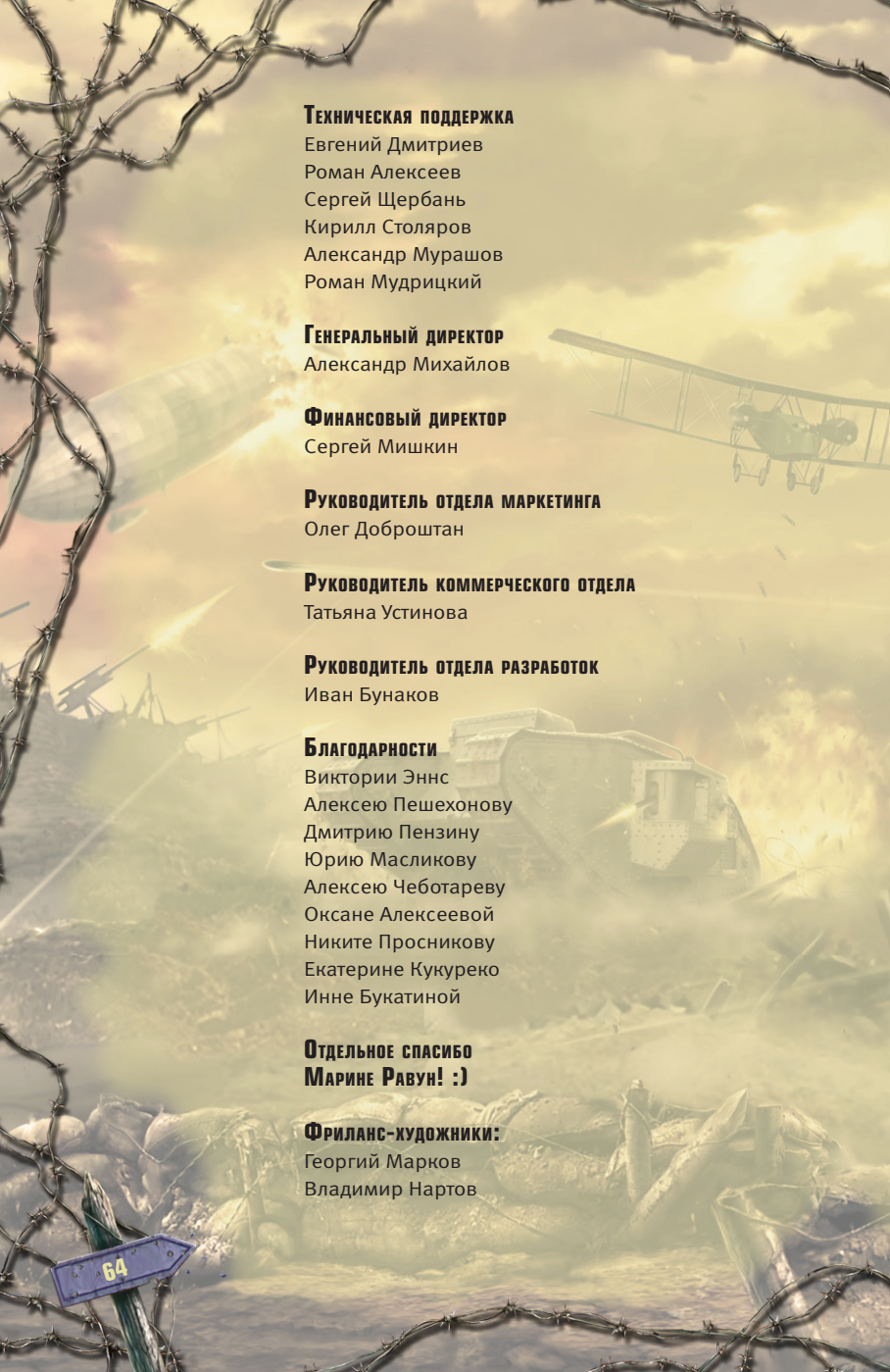
Елена Антонова
Максим Алексеев
Наталья Анкундинова
Вадим Лощилов
Сергей Нагорный
Нина Стариченкова
Александр Петринский
Ольга Полковникова
Максим Алексеев
Игорь Колчин
Евгений Самсонов
Валерий Тихвинский
Сергей Федосов
Алексей Капуза

ТОРГОВЫЙ МАРКЕТИНГ

Александр Кочетков
Татьяна Васекина
Ольга Иванова
Елена Борискина
Евгений Глазов
Артем Гордов
Вячеслав Григорьев
Сергей Золотов
Константин Калиновский
Роман Кармелюк
Таисия Лаврова
Артем Митенков
Андрей Осипов
Вячеслав Пощищайло
Алексей Усов

ЮРИДИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Георгий Виталиев
Евсей Евсеев



ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Евгений Дмитриев
Роман Алексеев
Сергей Щербань
Кирилл Столяров
Александр Мурашов
Роман Мудрицкий

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР

Александр Михайлов

ФИНАНСОВЫЙ ДИРЕКТОР

Сергей Мишкин

РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА МАРКЕТИНГА

Олег Доброштан

РУКОВОДИТЕЛЬ КОММЕРЧЕСКОГО ОТДЕЛА

Татьяна Устинова

РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА РАЗРАБОТОК

Иван Бунаков

БЛАГОДАРНОСТИ

Виктории Эннс
Алексею Пешехонову
Дмитрию Пензину
Юрию Масликову
Алексею Чеботареву
Оксане Алексеевой
Никите Просникову
Екатерине Кукуреко
Инне Букатиной

ОТДЕЛЬНОЕ СПАСИБО МАРИНЕ РАВУН! :)

ФРИЛАНС-ХУДОЖНИКИ:

Георгий Марков
Владимир Нартов

8. Информация о лицензиях

FreeType

Copyright (c) 2002 David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg.

DevIL (Developer's Image Library)

Copyright (c) 2001-2002 Denton Woods.

Audiere Sound System

Copyright (c) 2002 Chad Austin

Zlib compression library

Copyright (c) 1995-2002 Jean-loup Gailly and Mark Adler.

STLPort

Copyright (c) 1994 Hewlett-Packard Company

Copyright (c) 1996-1999 Silicon Graphics Computer Systems, Inc.

Copyright (c) 1997 Moscow Center for SPARC Technology

Copyright (c) 1999, 2000, 2001 Boris Fomitchev

TinyXml XML Parser

Copyright (c) 2000-2002 Lee Thomason and Yves Berquin

Lua

Copyright (C) 2002 Tecgraf, PUC-Rio

LuaPlus

Copyright (c) 2003 Joshua Jensen

9. Бета – тестирование

Существует некоторое предубеждение, что бета-тестер в игровой индустрии не имеет практически никаких перспектив роста. Мы хотим опровергнуть это утверждение. Компания «Бука» заботится о своих сотрудниках и людях, помогающих нам в создании развлекательных продуктов. Бета-тестирование – прекрасный способ заявить о себе в индустрии. Если вы хорошо проявите себя в бета-тестировании, то у вас появится возможность тестировать продукты на ранних этапах разработки, а то и на этапах проектирования. Естественно, что люди увлеченные, пунктуальные и одаренные будут получать оплату за работу. Те, кто помимо вышеперечисленных качеств обладает харизмой и лидерскими навыками, сможет вести тестирование проекта, управляя тестерами, создавая ТЗ по этапам тестирования и т.д. Стоит сказать, что карьерный рост очень часто не заканчивается должностью старшего тестера.

Если вы амбициозны, одаренны, пунктуальны, любите игры и разбираетесь в них – добро пожаловать в клуб бета-тестеров компании «Бука»!

Если вы заинтересовались, то пришлите анкету на любой из адресов электронной почты: psasha@buka.ru или eropov@buka.ru. Или заполните форму на <http://www.buka.ru/cgi-bin/testers.pl>